project zero 3

THE TORMENTED



Precauciones

• Este disco compacto contiene software para el sistema de entretenimiento informático PlayStation®2. Nunca lo use en otro sistema, pues podría dar lugar a daños irreparables. • Este disco cumple únicamente las pautas técnicas de PlayStation®2 para los países que usan el sistema de vídeo PAL y no deberá usarse en los modelos de PlayStation®2 conformes con otras pautas técnicas. • Para asegurar su correcto uso, lea atentamente el manual de instrucciones de la PlayStation®2. • Introduzca el disco en la consola PlayStation®2 con la superficie del título orientada hacia arriba, sujetándolo por los extremos y sin tocar la superficie. • . Manténgalo siempre limpio y procure no rayarlo. • Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave y seco. • Evite la exposición directa del disco a fuentes de calor, luz solar directa o humedad excesiva. • No intente usar discos combados o rayados, o aquéllos a los que se haya aplicado algún tipo de adhesivo, pues podría dar lugar a un funcionamiento defectuoso.

Recomendaciones en materia de salud

• Procure descansar unos 15 minutos por cada hora que juegue con la consola. • No la use si está muy cansado o si ha dormido poco. • Juegue siempre en habitaciones bien iluminadas y manténgase todo lo lejos de la pantalla que le permita el cable. En condiciones normales, puede que ciertas personas experimenten ataques epilépticos al quedar expuestas a luces o formas luminosas centelleantes, lo que les hace susceptibles de sufrir ataques mientras ven la televisión o usan videojuegos. • Incluso aquellos jugadores que no hayan sufrido jamás ataques epilépticos pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Consulte a su médico antes de usar un videojuego si sufre de epilepsia o si experimenta mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión o convulsiones.

USO ILEGAL

Tanto la reproducción íntegra o parcial de este producto como el uso de marcas comerciales registradas sin las autorizaciones pertinentes son constitutivos de delito. El uso ilegal es perjudicial tanto para los consumidores como para los creadores, editores y vendedores del producto. Si sospecha que este producto es una copia carente de autorización o tiene información sobre algún producto pirata, sírvase dirigirse al número del Servicio de atención al cliente que aparece en la contraportada de este manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service Numbers).

Sistema de clasificación por edades PEGI (código que regula la información paneuropea sobre juegos).

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de juegos inadecuados para su edad. TENGA EN CUENTA que no es un sistema de clasificación de dificultad del juego. PEGI permitirá, tanto a los padres como a aquellos que compren juegos para niños, elegir los juegos que mejor se adapten a la edad del jugador al que van destinados. Dicha clasificación comprende dos partes. La primera parte es una clasificación por edades:





12+ 16+ 18+

La segunda parte se compone de diferentes iconos que describen el contenido del juego. Según el juego, podría haber un número variable de dichos iconos. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de su contenido. Los iconos son los siguientes:


VIOLENCIA



LENGUAJE SOEZ


MIEDO


SEXO O DESNUDEZ


DROGAS


DISCRIMINACIÓN

Para obtener más información, visite **http://www.pegi.info**

SLES-53825

1 jugador • Memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2): 390KB como mínimo • Compatible con mando analógico: sólo los joysticks analógicos • Compatible con la función de vibración

PRÓLOGO

“¿Por qué sobreviví yo?” Este pensamiento acecha a Rei desde aquel día... El día en que su novio perdió la vida en un accidente de coche; ella conducía.

Un día, la fotógrafa independiente Rei Kurosawa recibe el encargo de realizar una sesión de fotos en un antiguo palacio japonés. Se rumorea que la mansión, alejada del mundanal ruido en las profundidades de la montaña, está encantada.

Mientras trabaja ese día, Rei tiene una visión inexplicable: La de su novio, Yuu Asou, fallecido en un accidente. Mientras sigue a su amado, Rei se va adentrando más y más en las ruinas de la mansión abandonada.

Al final de un desmoronado pasillo, Rei tuerce una esquina y de pronto, el escenario que la rodea cambia por completo. Está nevando sin cesar, y ante ella se alzan innumerables hileras de tumbas.

La escena parece no tener conexión con la casa abandonada en la que estaba sacando fotos. "¿Dónde estoy? ¿Qué lugar es éste?" Asustada y confusa, Rei se lanza a la búsqueda de Yuu...

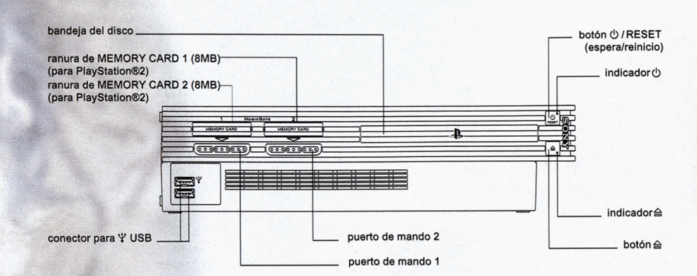
ÍNDICE

Este juego contiene escenas violentas y lenguaje obsceno. El juego permite guardar las partidas. Se necesita una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) (se vende por separado) para guardar los datos. No extraigas la memory card (8MB) (para PlayStation®2) ni el mando. No reinicies ni apagues la consola mientras estés guardando o cargando una partida.





INICIO



* Nota: La ilustración puede no corresponderse con todos los tipos de consolas PlayStation®2. Si tienes un sistema PlayStation de la serie SCPH-70000 series, consulta las instrucciones de configuración de su manual.

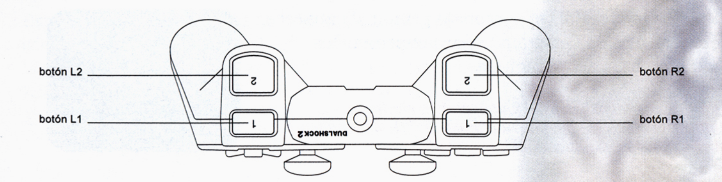
Configura el sistema de entretenimiento informático PlayStation®2 según las indicaciones de su manual de instrucciones. Asegúrate de que el interruptor principal MAIN POWER (situado en la parte trasera de la consola) esté encendido. Pulsa el botón ⏻/RESET (espera/reinicio). Cuando se enciendan las luces del indicador ⏻, pulsa el botón ⏏ y la bandeja del disco se abrirá. Coloca el disco de Project Zero 3: The Tormented en la bandeja con la etiqueta hacia arriba. Vuelve a pulsar el botón ⏏ para que se cierre la bandeja del disco. Conecta los mandos de juego y el resto de accesorios necesarios. Sigue las instrucciones en pantalla y consulta este manual para obtener más información acerca del uso de este software.

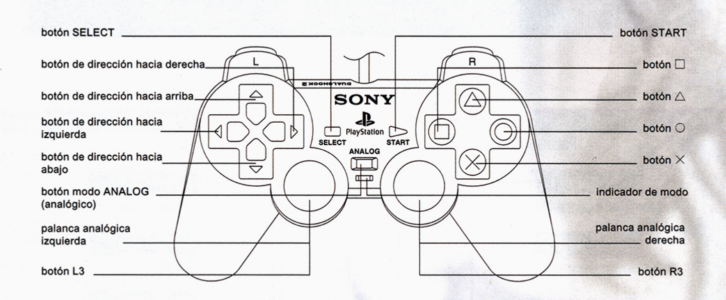
- NOTA: Se recomienda que no insertes ni extraigas ningún accesorio mientras la consola esté encendida.
- NOTA: Comprueba que hay espacio libre suficiente en la memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) antes de comenzar a jugar.
- NOTA: Selecciona el idioma que prefieras en la pantalla inicial de selección de idiomas.

MEMORY CARD (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) Para guardar tus avances y ajustes del juego, inserta una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1 del sistema PlayStation®2. Podrás cargar partidas guardadas de cualquier MEMORY CARD (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) que contenga partidas guardadas.

PRIMEROS PASOS

CONFIGURACIONES DEL MANDO ANALÓGICO (DUALSHOCK®2)





CONTROLES

Modo campo

En este modo, Rei (el personaje principal) aparece en pantalla. Usa este modo para controlar los movimientos del personaje.



En algunos momentos del juego, podrás controlar a otros personajes. Consulta la página 11: "Otros personajes controlables distintos a Rei Kurosawa".

CONFIGURACIONES DEL MANDO ANALÓGICO (DUALSHOCK®2)

Botón SELECT (selección)
Pausa

Botón L2
Abrir menú Mapa (página 14)

Botón L1
Abrir cuaderno (página 19)

Botones de dirección
Seleccionar menú

Botón modo ANALOG (analógico)
ON

Indicador de modo ON
Rojo

Joystick analógico izquierdo
Mover al personaje
Seleccionar menú

Joystick analógico derecho
Controlar la dirección del flash

Botón START (inicio)
Menú

Botón R2
Sin uso

Botón R1
Sin uso

Botón △
Activar cámara
Pulsar el botón △ delante de un gato mientras estás agachado: Realizar una foto.

Botón ○
Habilidades especiales del personaje (Flash, Piedra sagrada, Esconderte)
Pulsa el botón ○ delante de un gato mientras estás agachado: Acercar tu mano hacia el gato.

Botón ✕
Recoger objeto
Confirmar
Pulsar el botón ✕ delante de un gato: Agacharte ante el gato.

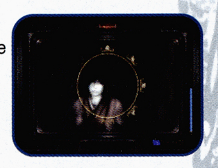
Botón □
Correr

* Los controles en rojo se usan en el menú.

Este programa solo puede usarse con un mando ANALÓGICO (DUALSHOCK®2). Solo puede conectarse en el puerto de mando 1. No puedes pulsar el botón modo ANALOG (analógico) para pasar de ON a OFF. El modo analógico debe estar siempre activado (con el indicador luminoso rojo encendido).

Modo visor

Este modo se emplea para activar tu cámara y para sacar fotos a fantasmas o al escenario. Al comienzo de la partida, tendrás una cámara normal que no podrá hacer daño a los fantasmas. Para atacarlos, tendrás que esperar a conseguir la "Cámara oscura" especial.



CONFIGURACIONES DEL MANDO ANALÓGICO (DUALSHOCK®2)

Botón SELECT (selección)
Pausa

Botón L2
Aumentar la velocidad del visor
(Mueve el joystick analógico izquierdo mientras mantienes pulsado el botón L2)

Botón L1
Usar lente mejorada

Botones de dirección izquierdo y derecho
Cambiar carrete

Botón modo ANALOG (analógico)
ON

Indicador de modo ON
Rojo

Botón L3 (pulsa el joystick analógico izquierdo)
Aumentar el zoom

Joystick analógico izquierdo
Mover el visor

Botón R3 (pulsa el joystick analógico derecho)
Reducir el zoom

Joystick analógico derecho
Movimiento paralelo de personajes controlables

Botón START (inicio)
Menú

Botón R2
Cambiar lente mejorada

Botón R1
Sacar foto/Escapar

Botón △
Bajar cámara
(Volver al modo campo)

Botón ○
Habilidades especiales del personaje
(Flash, Piedra sagrada)

Botón ✕
Sacar foto/Escapar

Botón □
Aumentar la velocidad del viso
(Mueve el joystick analógico izquierdo mientras mantienes pulsado el botón Square)

* Los controles en azul solo podrán usarse si has mejorado la Cámara oscura o encontrado ciertos objetos.

Puedes activar/desactivar la vibración del mando en el menú de opciones.
Consulta la página 20: "Menú de opciones".

EL MENÚ DE INICIO

cómo jugar

Pulsa el botón START (inicio) o el botón ⊗ para que aparezca el menú. Usa el joystick analógico izquierdo (o los botones de dirección) para seleccionar una opción del menú, y luego pulsa el botón ⊗.

nueva partida

Selecciona esta opción para comenzar una partida desde el inicio.

cargar partida

Selecciona esta opción para continuar una partida guardada.
Consulta la página 23: "Cargar una partida".

álbum

Usa esta opción para ver y modificar las fotos que hayas guardado en el álbum. También puedes copiar datos de un álbum a otro.
Consulta la página 24: "Modo álbum".

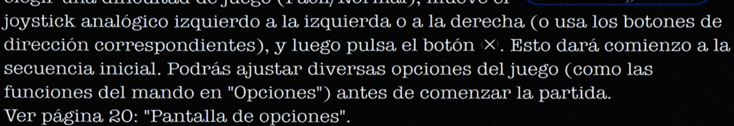
opciones

Aquí podrás modificar la configuración del mando, las opciones de vídeo y sonido, etc. antes de comenzar una partida. También puedes cambiar estos ajustes durante una partida. Ver página 20 "Pantalla de opciones"

modo de vídeo

Selecciona esta opción para cambiar el modo de vídeo. Para el modo progresivo, necesitarás un televisor compatible con este modo y con el cable AV (para PlayStation 2). Si no confirmas el cambio en 15 segundos, el sistema volverá al modo de pantalla anterior.

comenzar una nueva partida



En el menú de inicio, selecciona "Nueva partida". Para elegir una dificultad de juego (Fácil/Normal), mueve el joystick analógico izquierdo a la izquierda o a la derecha (o usa los botones de dirección correspondientes), y luego pulsa el botón ⊗. Esto dará comienzo a la secuencia inicial. Podrás ajustar diversas opciones del juego (como las funciones del mando en "Opciones") antes de comenzar la partida.
Ver página 20: "Pantalla de opciones".

continuar una partida guardada

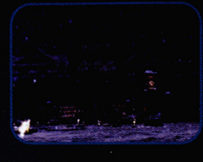


Para continuar una partida guardada, selecciona "Cargar partida" en el menú de inicio.
Ver página 23 "Cargar una partida"

Para guardar datos de juego, necesitas una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) con al menos 390 KB de espacio libre. Inserta la memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1 antes de guardar los datos.

REGLAS BÁSICAS

objetivo del juego



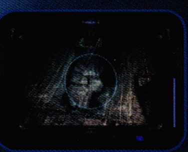
Desde la pérdida traumática de su novio, Rei Kurosawa (la protagonista del juego) sueña todas las noches que se pasea por un misterioso palacio. Además, comienza a experimentar una serie de inquietantes cambios en su cuerpo, consecuencia de una extraña maldición que amenaza su vida. Tu misión es guiar a Rei por la vieja mansión y usar los medios de que dispones para ayudarla a resolver el misterio.

explorar la mansión de la pesadilla



Si investigas en determinados lugares de la mansión (por medio del botón ⓧ), podrás conseguir diversos objetos y pistas que te ayudarán a desentrañar el misterio.

investigar con la "cámara oscura"



Algunos objetos de la mansión solo pueden descubrirse si los ves o fotografías con una cámara especial llamada Cámara oscura. Cada vez que te encuentres con algo de aspecto sospechoso, conviene que le saques una foto con la Cámara oscura.

fantasmas



Luchar contra los espíritus

Los fantasmas te atacarán mientras exploras la mansión. Si has conseguido la Cámara oscura, podrás usarla para defenderte de ellos. Ver página 28: "Luchar contra los fantasmas".



Mensajes de los fantasmas

No todos los fantasmas que merodean por la mansión te atacarán. Algunos realizarán acciones que guardan un significado oculto. Puede que te revelen sus secretos si te fijas en las rutas que siguen y las habitaciones en las que entran. También intentarán comunicarse contigo con palabras o dejándote libros y notas con información muy importante. Escucha con atención todo lo que tengan que decirte, y así podrás averiguar la mejor forma de actuar.

El mundo real



Si sales de la mansión o llegas a determinados momentos del juego, despertarás del sueño y volverás a la realidad; más concretamente, a la casa de Rei Kurosawa. Cuando regreses al mundo real, tu salud, el número de carretes y demás objetos consumibles volverán a sus valores iniciales. Los carretes con fuerza superior al tipo 61, el nivel del personaje y las mejoras de la Cámara oscura se conservarán tal cual.

Sacar y revelar fotos

Algunas fotos que saques durante el sueño podrás revelarlas en el mundo real. Tras revelar estas fotos, podrás obtener más información sobre ellas mediante los siguientes métodos:

Pedirle a Miku que realice una investigación

Miku puede investigar algunas fotos y obtener datos sobre lo que aparece en ellas.

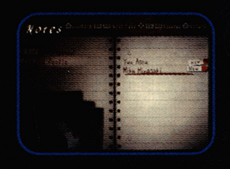
Consultar materiales de referencia

Yuu -el novio de Rei- era un estudioso de la historia y de las leyendas populares. En ocasiones, podrás obtener información sobre tus fotos en los libros de Yuu o en objetos de su escritorio. Conviene que revises su cuarto cada vez que tengas nuevas fotos o informaciones.

Volver a investigar en el palacio

Si examinas la cama de Rei por la noche, se dormirá y volverá a tener una pesadilla en la mansión.

El cuaderno



Los elementos del misterio que vayas resolviendo y los pensamientos de la propia Rei Kurosawa se irán anotando en el cuaderno a medida que estos hechos se produzcan en el juego.

En la esquina superior derecha de la pantalla se mostrará un aviso cada vez que se apunte algo nuevo en el cuaderno. Podrás ver en cualquier momento la última nota del cuaderno si pulsas el botón L1. Leer el cuaderno puede proporcionarte pistas a medida que el juego avanza.

Otros personajes controlables distintos a Rei Kurosawa



Miku Hinasaki



Kei Amakura

A medida que el juego evoluciona, irán apareciendo nuevos personajes que acompañarán a Rei en su deambular por el palacio de la pesadilla. Cada personaje cuenta con habilidades especiales exclusivas para superar los desafíos del palacio. Ver página 30: "Habilidades especiales de los personajes".

Fin del juego

El juego termina cuando el personaje que controlas se queda sin salud.

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA DE JUEGO

Elementos de la pantalla de juego

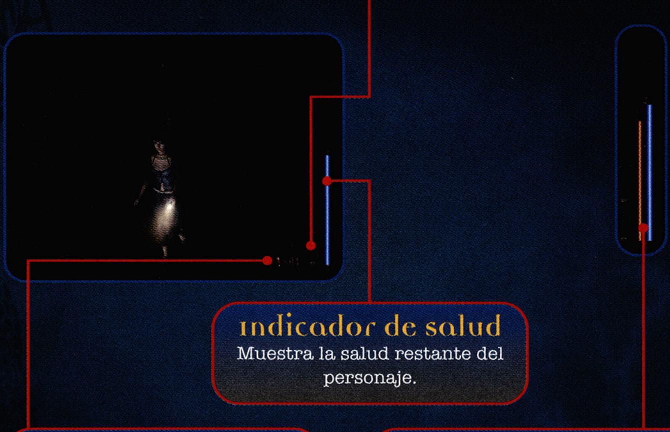
Durante la partida, puedes elegir entre el "modo campo" y el "modo visor", en función de las condiciones del juego. Usa la pantalla de menús para ver el mapa durante el juego o para usar un objeto que hayas conseguido.

Modo campo (vista normal)

Usa este modo para controlar al personaje y explorar el palacio.

Filamento

El filamento de tu cámara brillará cada vez que estés cerca de un fantasma o una pista.
Rojo: Indica que estás ante un fantasma hostil.
Azul: Indica que estás ante un objeto que emite una fuerza especial o ante una pista importante.
Esta función varía cuando controlas a Kei.
Consulta la página 31: "Kei Amakura".



Indicador de salud

Muestra la salud restante del personaje.

Flashes restantes (solo Rei Kurosawa)

Muestra el número de flashes que quedan en la cámara. Estos flashes pueden usarse para aturdir temporalmente y expulsar a un espíritu que te ataque.

Indicador de la piedra sagrada (solo Miku Hinasaki)

Muestra el tiempo restante en el que puede usarse el amuleto de la piedra sagrada. Este tiempo se consume al usar el amuleto. Se acumula potencia cuando se hace daño a los fantasmas.damage on ghosts.

Modo visor

Usa este modo para activar la Cámara oscura y sacar fotos a fantasmas o escenarios de la mansión. Pulsa el botón s mientras estés en el modo campo (con la configuración de botones tipo △) para cambiar al modo visor de pantalla.



pantalla de menús



Pulsa el botón START (inicio) mientras estés en el modo campo para acceder a la pantalla de menús. También puedes acceder a la pantalla de menús si pulsas el botón START (inicio) mientras estés en el modo visor.

menú principal

La primera pantalla que se muestra al entrar en el menú. Elige una opción en el menú de la izquierda; pulsa el botón ⊗ para confirmar la selección.

el mapa

El mapa muestra las habitaciones y zonas en las que ya has estado. También se muestra la posición en curso del jugador, los puntos en los que has guardado la partida y las puertas cerradas o abiertas. El primer mapa muestra el piso en el que te encuentras, pero también puedes ver el resto de los pisos.

Para ver la pantalla del mapa, pulsa el botón L2 mientras estés en el modo campo o en el menú principal.

controles básicos del mapa

Joystick analógico izquierdo/Botones de dirección	Desplazarse por el mapa
Botón ⊗	Aumentar/reducir el tamaño del mapa
Botones L1 y R1	Cambiar de piso

descripción de la pantalla del mapa

Posición y piso en curso
Muestra el nombre de la habitación seleccionada (en el centro de la pantalla).

Puerta
Las puertas que se pueden abrir se muestran en color azul.

Color de la habitación
Se muestran todas las habitaciones en las que ya has estado; las que aparecen marcadas con una línea azul son las que has visitado en el día de hoy.

Foto
Muestra una foto de la habitación seleccionada.

Map ⊗Resize ▭▭ Change Floors ⊙Return
The Manor of Sleep 1F / Partitioned Room

Farol
Muestra un punto de guardado.

Vista de la habitación
Se ilumina la habitación seleccionada.

Salida
Muestra la puerta del palacio que conduce al mundo real.

Luz
Muestra la posición en curso del jugador, y la dirección en la que se mueve.

Herramientas

Muestra una lista con los objetos que posee el personaje. Usa el joystick analógico izquierdo (o los botones de dirección) para seleccionar el objeto que quieras usar, y pulsa el botón ✕.

Aquí solo se muestran los objetos consumibles que se emplean para recuperar salud, etc. Otros objetos (como las llaves especiales) se seleccionan automáticamente al pulsar el botón s cuando quieras usarlos en el lugar correspondiente del palacio.

cámara

Usa esta pantalla para activar y actualizar la Cámara oscura.



sobre los componentes de la cámara oscura

Puedes mejorar el rendimiento de la Cámara oscura si la equipas con diversos componentes extra, que irás encontrando por el palacio a medida que el juego avance.

Lentes mejoradas

Estas lentes especiales provocarán diversas reacciones en los fantasmas que estén en el círculo de captura de la Cámara oscura.
Necesitarás puntos espirituales para usar estas lentes.

Equipo

Componentes especiales que irás consiguiendo durante el transcurso del juego y que te permitirán añadir diversas funciones especiales a la Cámara oscura. Estas funciones no utilizan puntos espirituales. Se convertirán en parte de la Cámara oscura.

La pantalla de la Cámara oscura solo se mostrará a partir de que consigas la Cámara oscura, durante el transcurso del juego.

Estado

Esta pantalla muestra el estado y el nivel de la Cámara oscura. Aquí es donde podrás activar las lentes mejoradas y el resto de funciones en la cámara.

Carrete

Cambia el tipo de carrete instalado. También puedes hacerlo si usas los botones de dirección izquierdo y derecho en el modo visor.

Lentes mejoradas

Estas lentes son componentes que encontrarás durante tu aventura y que te permitirán añadir diversas funciones especiales a la cámara.

Equipo

Aquí podrás activar y desactivar las funciones que hayas conseguido. Las funciones activadas aparecerán iluminadas.

Capacidades

A la derecha de cada categoría se muestra el nivel en curso y el número de puntos fotográficos necesarios para realizar la mejora. Consulta la página 26: "Mejorar la Cámara oscura".

Valor máximo

Muestra la cantidad máxima de energía espiritual que puedes cargar.

Rango

Muestra el tamaño del círculo de captura.

Sensibilidad

Muestra la velocidad con la que se acumula la potencia espiritual y la distancia a la que puedes fotografiar a los fantasmas. Esta distancia dependerá de la potencia espiritual acumulada.

Especial

Cada personaje cuenta con habilidades especiales exclusivas. Ver página 30: "Habilidades especiales de los personajes".

Lentes mejoradas

Muestra todas las lentes mejoradas que has conseguido. Como ocurría con las funciones básicas, el nivel en curso y el número de puntos necesarios para realizar la mejora se muestran a la derecha. La mejora aumentará la fuerza del disparo o prolongará sus efectos.

fotos

Usa esta pantalla para almacenar y ver las fotos que has sacado durante la partida. Pueden almacenarse hasta 16 fotos. Si sobrepasas este límite, las fotos más antiguas se irán borrando.



proteger

Puedes proteger una foto si la seleccionas y pulsas el botón ⊗. Las fotos protegidas no se borrarán, incluso si se excede el número máximo de fotos (16). Las fotos protegidas se mostrarán con un marco blanco. Puedes proteger hasta 15 fotos.

borrar

Para borrar una foto, selecciónala y pulsa el botón ○.

ordenar

Para ordenar tus fotos, pulsa el botón □. Las fotos pueden ordenarse por fecha, puntuación o protección.

¡AVISO! Las fotos no guardadas se borrarán si la partida se interrumpe. Para más información sobre cómo guardar fotos, consulta la sección correspondiente del "modo álbum". Consulta la página 24: "Modo álbum".

Archivo



Usa esta pantalla para ver las cartas y fotos que hayas conseguido durante la partida. Estos documentos te proporcionarán información de utilidad sobre el argumento, por lo que conviene que visites esta sección cada vez que dudes sobre el próximo paso a dar.

Los archivos que aún no hayas revisado aparecerán con un cursor amarillo.

Datos

Consulta los materiales de referencia que hayas conseguido durante el juego.

Textos

Consulta los volúmenes antiguos que hayas conseguido durante el juego.

Otros

Consulta las cartas o notas que hayas conseguido durante el juego.

Fotos

Aquí podrás ver las fotos que hayas recogido durante el juego; también podrás ver las fotos que hayas sacado, y en las que hayan aparecido imágenes inquietantes al revelarlas.

Notas



Aquí podrás revisar diversas notas sobre lugares y personas que te has encontrado durante el juego. Los contenidos que aún no hayas revisado aparecerán con un indicador "NEW" (nuevo).

Podrás ver el cuaderno si pulsas el botón L1 durante la partida; también podrás acceder a él desde el menú principal.

Lista de fantasmas

En esta lista se añadirán algunos de los fantasmas que fotografíes. La lista irá aumentando cuando cumplas determinados requisitos.

pantalla de opciones

Usa esta pantalla para ajustar diversas configuraciones de los controles, ajustes de brillo de la pantalla, volumen de la música, etc.

Puedes acceder a la pantalla de opciones desde el menú de inicio o el menú pausa.

Ajustes del sistema

vibración

Activa/desactiva la vibración.

subtítulos

Activa/desactiva los subtítulos.

salida de sonido

Elige entre Estéreo o Monoaural.

efectos de sonido

Ajusta el volumen de los efectos de sonido.

música

Ajusta el volumen de la música ambiental.

juego

controles del jugador

Ajusta el movimiento del jugador a una vista de tercera persona o de primera persona.

cambiar carrete

Selecciona el carrete que quieres cambiar con los botones de dirección o el joystick analógico izquierdo.

punto de vista

Elige entra una vista normal o vertical.

joystick analógico

Intercambia las funciones del joystick analógico izquierdo y derecho. Puedes elegir entre controles normales o en primera persona.

Brillo
Ajusta el nivel de brillo de la pantalla.

Botones del mando
Permite asignar diversas opciones a cada botón del mando. Los controles predeterminados son los del tipo ◎.

Ajustes predeterminados
Devuelve todos los ajustes a sus valores originales.

Salir
Para guardar los ajustes y salir del menú de opciones.

CARGAR Y GUARDAR

Guardar una partida

Para acceder al menú Guardar durante una partida, pulsa el botón ⨉ junto a un farol azul (punto de guardado) o junto a la Cámara oscura que está en el escritorio de Rei.



Menú guardar

En este menú puedes realizar las siguientes operaciones:

Guardar

Guardar los datos de la partida en curso a una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2)

Álbum

Guardar las fotos del álbum a una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2). Consulta la página 24: "Modo álbum"

Volver a la partida

Para cerrar el menú Guardar y volver a la partida.

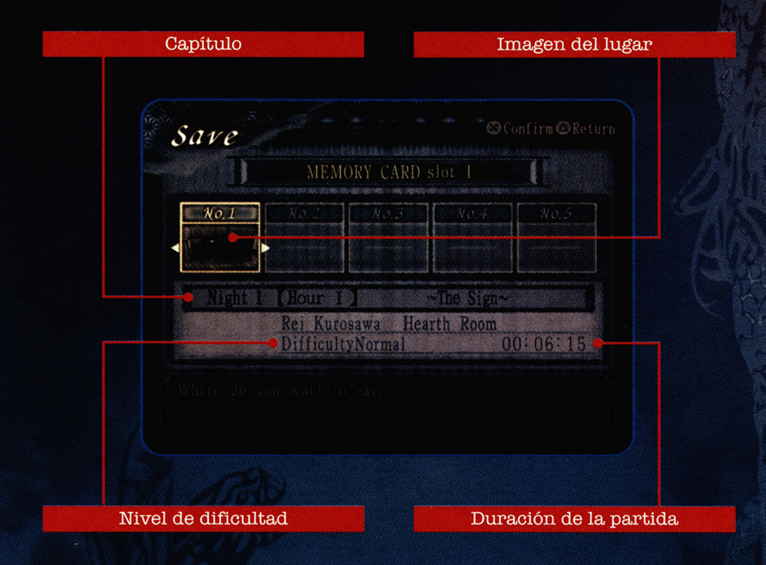
Para guardar datos de juego, necesitas una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) con al menos 390 KB de espacio libre. Inserta una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1 antes de guardar.

Cargar una partida

Selecciona "Cargar partida" en el menú de inicio para abrir el menú Cargar partida. Selecciona la partida que quieres cargar.

Las partidas guardadas

Puedes distinguir las partidas guardadas por los siguientes datos que muestran:



"Project Zero 3: The Tormented" te permite guardar hasta cinco partidas distintas en una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2).

Modo álbum

guardar una foto

Puedes almacenar en un punto de guardado las fotos que hayas realizado durante la partida.



cómo guardar una foto

1. Selecciona Álbum en un punto de guardado.

2. Aparecerá el menú Álbum, que te permitirá guardar las fotos en un álbum.
   • Para guardar fotos en un álbum nuevo, selecciona "Nuevo".
   • Para guardar fotos en un álbum ya existente, selecciona "Cargar".



3. Si has creado un álbum nuevo, selecciona un fondo.



4. Copiar una foto a un álbum
   1) En la lista "Fotos sacadas durante la partida" que aparece en pantalla, selecciona la foto que quieras guardar en un álbum y pulsa el botón ⊗.
   2) Coloca el cursor sobre el lugar del álbum en el que quieras guardar la foto y pulsa el botón ⊗.
   3) La foto se copiará en el álbum.

5. Guardar un álbum
   Tus fotos no quedarán guardadas hasta que no guardes el álbum en el que están.
   1) Coloca el cursor sobre el álbum y pulsa el botón □ para abrir el menú.
   2) Selecciona la opción Guardar.
   3) Selecciona la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) de la memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) que quieras usar, y elige el destino del álbum que vas a guardar.

Para guardar datos de juego, necesitas una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) con al menos 390 KB de espacio libre. Inserta una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1 antes de guardar.

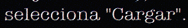
Menú Álbum

Selecciona "Álbum" en el menú de inicio para abrir el menú Álbum. Aquí podrás ver los álbumes guardados y copiar fotos de un álbum a otro.



cómo copiar una foto

1. Selecciona la opción Álbum.
   • Para crear un álbum nuevo, selecciona "Nuevo".
   • Para revisar un álbum guardado en una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2), selecciona "Cargar".



2. Sigue el mismo proceso para seleccionar un segundo álbum.
   • Para crear un álbum nuevo, selecciona "Nuevo".
   • Para revisar un álbum guardado en una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2), selecciona "Cargar".

3. Copia fotos entre los álbumes que has abierto o creado. Se hace tal y como se explica en "Guardar una foto", página 24.





4. Guardar un álbum
   Los cambios que hayas realizado en un álbum (como copiar fotos de uno a otro) no se guardarán hasta que no guardes el álbum.

   1) Coloca el cursor sobre el álbum y pulsa el botón □ para abrir el menú.

   2) Selecciona la opción Guardar.

   3) Selecciona la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) de la memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) en la que quieras guardar el álbum.



CONSEJOS DE JUEGO

Mejorar la cámara oscura

Esta sección contiene información sobre cómo mejorar la Cámara oscura y sobre algunos de los objetos de mejora que podrás adquirir durante el juego.

Qué necesitas para realizar una mejora

puntos de foto

El número total de puntos obtenidos al realizar fotos de fantasmas. Cuanto mejor sea el nivel de la cámara, más puntos obtendrás.



Tipos de mejoras

capacidades

Mejora las funciones básicas de la cámara. Para realizar una mejora, tienes que conseguir un número determinado de puntos en cada nivel.

valor máximo

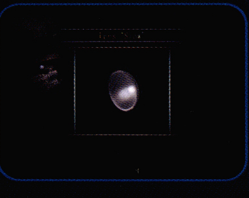
Muestra la cantidad máxima de energía espiritual que puedes cargar. Rango: Muestra el alcance en el que puedes fotografiar a un fantasma.

Sensibilidad: Muestra la velocidad con la que se acumula la potencia espiritual y la distancia a la que puedes fotografiar a los fantasmas. Esta distancia dependerá de la potencia acumulada.

especial

Cada personaje cuenta con habilidades especiales.
Ver página 30: "Habilidades especiales de los personajes".

Lentes mejoradas



En la cámara puedes activar tipos de lentes especiales; cada una tendrá un efecto distinto en los fantasmas. Pero no podrás usarlas hasta que no tengas un número suficiente de puntos espirituales. El número de puntos necesario depende del tipo de lente. Como ocurría con las funciones básicas, puedes usar los puntos para mejorar las funciones de tus lentes especiales. A continuación, incluimos un ejemplo de un tipo de lente mejorada.

Lento

Ralentiza los movimientos del fantasma, para que sea más fácil capturarlo en el visor. El tiempo de la oportunidad de obturador se aumenta de la misma manera, para que sea más fácil golpear al fantasma durante una oportunidad de obturador. La mejora prolonga estos efectos.

Equipo



Consigue e instala estos componentes para añadir nuevas funciones a la cámara. El nombre de cada función es una palabra descriptiva. Es posible cancelar la instalación de estas funciones después de haberlas activado. A continuación incluimos un ejemplo de una función activable.

Alarma

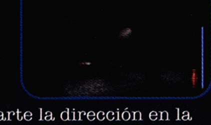
Un parpadeo rojo y un sonido característico te indicarán que estás en un “Fatal Frame”, el instante dentro de una oportunidad de obturador, que te ofrece mejores oportunidades de golpear a un fantasma.

Luchar contra los fantasmas

Esta sección te ofrece una serie de técnicas básicas que necesitarás cuando te enfrentes a un fantasma durante el juego. Usa esta sección como referencia cuando prepares tu estrategia de juego.

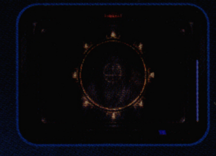
Técnicas básicass

1. Encontrar al fantasma



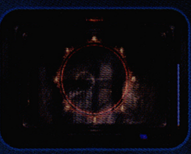
El filamento es altamente sensible a la presencia de fantasmas en la dirección en la que está orientado el personaje. Mira a tu alrededor para encontrar el escondite del fantasma. También conviene tener los oídos abiertos, ya que cualquier sonido puede indicarte la dirección en la que encontrarás al fantasma.

2. Recargar tu potencia espiritual



Tu potencia espiritual seguirá acumulándose hasta que tengas un fantasma en el círculo de captura. Cuanto mayor sea la potencia acumulada, más daño le causarás cuando pulses el obturador.

3. Esperar a una oportunidad de obturador



Cuando tengas a un fantasma en el círculo de captura, en ocasiones éste se volverá rojo. Si le sacas una foto al fantasma en ese momento, le tumbarás y le causarás daños muy graves.

4. Sacar una foto



Es fundamental pulsar el obturador (botón ⊗ o R1) en el momento exacto para sacar la foto. Si has sido preciso, le causarás mucho daño al fantasma.

5. Bajar la cámara y escapar:

El fantasma terminará por vencerte si te quedas en el modo visor y esperas a que te ataque. El mando vibrará con fuerza cuando el fantasma se acerque. Haz una pausa en la batalla, y luego baja el visor y aléjate un poco del fantasma. De esta forma podrás evitar el daño antes de que éste se produzca.



6. Usar lentes mejoradas

Por medio de las diversas funciones de las lentes mejoradas, conseguirás que tus habilidades de combate sean mucho más efectivas. Algunas lentes te resultarán más útiles que otras, en función de la situación en que te encuentres.

Lento

Resulta útil en las siguientes situaciones:

• Cuando un fantasma sigue un movimiento rápido e impredecible y resulta difícil de atrapar.

• Cuando intentas sacar una foto durante una oportunidad de obturador.

Efecto: Los movimientos del fantasma se ralentizan, con lo que te será más fácil capturarlo en el visor. Además, la oportunidad de obturador también se prolonga del mismo modo, con lo que sacar una foto con la oportunidad de obturador será más sencillo.

Explosión

Resulta útil en las siguientes situaciones:

• Cuando tu personaje esté rodeado por varios fantasmas.

• Cuando te enfrentes a un enemigo con un alto número de puntos de impacto.

Efecto: Te permite derribar a tu adversario, algo muy práctico cuando estés acorralado. Si la usas durante una oportunidad de obturador, el daño será mucho más grande y podrás reducir a cero el número de puntos de impacto del fantasma.

7. Esperar a un Fatal Frame

Durante una oportunidad de obturador, en ocasiones la lámpara roja parpadeará. Esto indica un momento muy especial: El Fatal Frame. Si sacas una foto en ese preciso instante, causarás al enemigo daños gravísimos y ganarás muchos puntos. Y si le golpeas con un segundo Fatal Frame, ¿quién sabe lo que puede pasar? Algunas lentes mejoradas facilitan mucho la elección del momento adecuado para pulsar el obturador.

8. Si te atrapa un fantasma

Si un fantasma te atrapa, mueve el joystick analógico izquierdo hacia arriba y hacia abajo lo más rápido que puedas. Con ello puedes conseguir zafarte del fantasma y reducir la gravedad de los daños.

Habilidades especiales de los personajes

Cada personaje cuenta con sus propias habilidades especiales.

Rei Kurosawa

Este personaje presenta un equilibrio razonable entre fuerza de ataque y velocidad de movimiento. Su punto fuerte es su amplio círculo de captura, que le permite atacar con mayor eficacia.



Doble

Rei cuenta con la mayor cantidad de puntos espirituales acumulados. Mejorar esta opción aumentará el número máximo de puntos espirituales que pueda acumular y, por tanto, el número de veces que podrá usar la lente mejorada.

Flash

Puedes usar el flash para derribar a un fantasma si pulsas el botón ○. Si mejoras esta opción podrás usarla más veces. Cuando abandones el palacio del sueño para volver al mundo real, el número de flashes disponible volverá a ser el máximo.

Miku Hinasaki

Este personaje tiene una gran fuerza de ataque pero un pequeño círculo de captura, por lo que le resultará más complicado atacar con eficacia. También es el personaje más débil. Pero su físico menudo le permitirá reptar por el suelo y acceder a áreas y zonas de la mansión a las que el resto de personajes no pueden llegar.
Miku no puede usar las lentes mejoradas.

La piedra sagrada

Si pulsas el botón ○, podrás ralentizar los movimientos del fantasma. El indicador de la piedra sagrada se irá reduciendo mientras lo usas, pero aumentará si causas daños a los fantasmas. La mejora de este efecto aumentará su duración.

Doble

Si mantienes pulsado el botón del obturador, podrás recargar tu nivel de energía espiritual a un segundo nivel. Suelta el botón y saca una foto para causar más daño de una sola vez.

Kei Amakura

Es muy ágil pero no se le da bien luchar contra los fantasmas. Pulsa el botón ○ para que se agache y se pueda esconder de los fantasmas. Kei es un personaje saludable, lo que le permite mover objetos y obstáculos demasiado pesados para el resto de personajes.

Esconderse

Pulsa el botón ○ para que Kei se agache y se esconda detrás de cortinas o muebles, y así pasar desapercibido ante los fantasmas (aunque esto no funcionará con todos). Vuelve a pulsar el botón ○ para que se ponga en pie. Mueve el joystick analógico izquierdo mientras te agachas para modificar la visión de Kei. Sabrás si un fantasma te ha visto por medio del brillo del filamento.
Rojo: El fantasma ha visto a Kei y se acerca hacia él.
Azul: El fantasma no ha encontrado a Kei, pero le está buscando.

Doble

La cantidad máxima de potencia espiritual que puedes acumular. Mejorar esta opción aumentará el número máximo de puntos espirituales que pueda acumular y, por tanto, el número de veces que podrá usar la lente mejorada.

Escenarios y personajes controlables

Escenarios



Cada noche, Rei vuelve a soñar que se encuentra en una antigua mansión japonesa aislada por la nieve. La mansión es conocida como "el palacio del sueño", y ha sufrido numerosas modificaciones durante el paso de los años. Su interior se asemeja a un laberinto.

La casa de Rei es una pequeña casa de las afueras. Compartía el piso con su novio, pero un trágico accidente lo cambió todo.

Miku es la ayudante de Rei y comparte piso con ella. El almacén se ha convertido en un cuarto oscuro para revelar fotos.

La casa es demasiado grande para Rei; de todas formas, ella pasa gran parte del tiempo fuera, trabajando.

Hay partes de la casa un tanto inquietantes, que crean un ambiente tenebroso y ultraterrenal.

Personajes

Rei Kurosawa

Protagonista de la historia y fotógrafa independiente. Tras perder a su novio en un desgraciado accidente automovilístico, Rei se ve inmersa noche tras noche en una pesadilla que la lleva al “palacio del sueño”. Rei intenta desesperadamente resolver el misterio que conecta al palacio del sueño con la maldición del tatuaje.



Kei Amakura

Escritor especializado en leyendas urbanas y tradicionales. También sueña con el palacio, y puede ofrecer a Rei mucha información al respecto. Su potencia espiritual es escasa y luchar contra los fantasmas no es lo suyo. Sus vastos conocimientos y su fuerza física son sus principales armas para enfrentarse a la maldición del tatuaje.



Miku Hinasaki

Es la ayudante de Rei, y comparte piso con ella. Desde que tiene pesadillas con el palacio del sueño, ha recuperado sus poderes espirituales perdidos. Ella también está atrapada en la mansión, a la que llegó siguiendo la estela de su hermano muerto. La fuerza de sus poderes espirituales le permite sacar el máximo partido a las posibilidades de la Cámara oscura.



créditos

DIRECTOR	Makoto Shibata
DIRECTOR DEL PROYECTO	Kohei Shibata
ENCARGADO DE PROGRAMACIÓN	Kenichi Asami
DISEÑADOR JEFE DE GRÁFICOS POR ORDENADOR	Hirotsugu Takao
DIRECTOR DE CREACIÓN DE PELÍCULAS	Daisuke Inari
PROGRAMADORES	Katsuyuki Okura Jin Serizawa Makoto Ishizuka Yuichiro Watanabe
PLANIFICACIÓN	Takahito Ebato Tsuyoshi Iuchi Takeshi Suzuki Kazuhiro Yamaguchi
GUÍON	Makoto Shibata Tsuyoshi Iuchi
EDITOR DE DATOS DE EVENTOS	Masaaki Nagaura Tomoya Ichikawa Takeki Kaifuku
DISEÑO DE ESCENARIOS	Ryosei Mlucky Rie Iijima Moriyasu Kokubu Keiko Kuriki Ryo Tanioka
	Takatoshi Kobari Ayako Hasegawa Akiko Akahori
DISEÑO DE PERSONAJES	Hiromi Gyota
DISEÑO DE FANTASMAS	Hiroyuki Yazaki
CREACIÓN DE PERSONAJES	Hiroyuki Yazaki Hiromi Gyota
JEFE DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS	Yoshikatsu Yoshizawa
DIRECTOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS	Masaki Koshikawa
DISEÑADOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS	Takehiko Kanaoka Kazuaki Daimon Shuichi Okada
ANIMACIONES FACIALES	Kazuaki Daimon
CREACIÓN DE INTERLUDIOS	Yuichi Uchida
DISEÑADOR JEFE 2D	Akira Nishimura
DISEÑADORES 2D	Keiko Kuriki Hiroki Watanabe Masaru Ueda
DISEÑO DE SONIDO	Atsuo Saitou
COMPOSITOR	Ayako Toyoda
INGENIERO DE SONIDO	Shigekiyo Okuda
DISEÑO TÉCNICO	Takayuki Hirota
ACTORES (EN EL JUEGO)	Aya Fujiki Yuki Ide
DISEÑO GRÁFICO	Kiyotaka Sugiyama
VENTAS	Toru Akutsu Juntaro Kono Jun Aragaki
PUBLICIDAD	Satoshi Kanno Eriko Tsuchihara Takayuki Kikuchi
DIVISIÓN INTERNACIONAL	Mitsuru Tsutsumi Keiko Kawashima Miho Sano Mie Takahashi Shinji Kira
CANCIÓN PRINCIPAL	Tsukiko Amano "聲" (PONY CANYON)

PELÍCULAS DE INTRODUCCIÓN Y PROMOCIÓN

DIRECTOR	Jun Asakawa
	Polygon Pictures Inc.
PRODUCTOR	Hideyuki Saito
JEFE DE PRODUCCIÓN	Akiko Isobe
DIRECTOR TÉCNICO DE GRÁFICOS POR ORDENADOR	Satoshi Oyamada
CREACIÓN DE MODELOS	Hideaki Watanabe Norie Takahashi Satoshi Takahashi Shizuka Sato Miyoko Oka Kengo Miyakuni
CONFIGURACIÓN Y SIMULACIÓN	Megumi Sonda Tomohiro Hanawa Yuji Kaneko
ANIMADORES	Takashi Kamei Kaori Onaodera Hideto Takegami Akira Hirabayashi Eiji Okushi
EFECTOS	Tomohiro Akiyama
DIRECTORES TÉCNICOS	Yuuki Kamada Yasuhisa Niizato Yuki Mizoguchi Toshio Ohashi Masayuki Uemoto
COMPOSITOR	Maki Saito
EDITOR	Tadahiro Yoshihira Jun Watanabe
CAPTURA DE MOVIMIENTO	LinksDigiWorks Inc.
PRODUCTOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTO	Kazuhisa Nishimura
PRODUCTOR ASISTENTE DE CAPTURA DE MOVIMIENTO	Shigeru Ohata
SUPERVISOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTO	Ryuichi Yamada
EDITOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTO	Hiroyuki Wada
OPERADOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTO	Ryuji Tominaga
ACTORES DE CAPTURA DE MOVIMIENTO	Aya Fujiki Aiko Hibi

EFECTOS DE SONIDO	Media Entertainment Co.
MEZCLADOR	Masayuki Yamamoto
DISEÑO DE SONIDO	Satoru Yamauchi Takashi Uno
COLABORACIÓN TÉCNICA	MAVERICK Inc.
VERSIÓN USA	
EQUIPO DE TECMO INC	John Inada Andrea Frechette William Cox Norma Matautia Kate Leeper Melody Pfeiffer Yumi Saiki Keiko Kagan Keiko Saegusa Mimi Tabuchi Ryan Arbogast John O'Connell
DISEÑO DE CUBIERTA	Tom Lee
PRODUCCIÓN DEL DOBLAJE	Womb Music
CASTING Y DIRECCIÓN DE VOCES	Margaret Tang
GRABACIÓN/MEZCLA/EDICIÓN	Rik W. Schaffer
VOCES	Kimberly Brooks Kim Mai Guest Josh Keaton JD Cullum Courtenay Taylor April Hong Stephen Stanton Lusia Strus
TRADUCCIÓN AL INGLÉS	Nanica KK
AGRADECIMIENTOS ESPECIALES	Masando Miura Yoshimitsu Fujisawa Sony Computer Enertainment Japan Hitoshi Nunokawa Naoki Koizumi PONY CANYON INC. Hirotomo Tokura OTOKURA RECORDS,INC. DIGITAL Hearts DIGITALSCAPE Co.,Ltd. Atsushi Sugita Zin Hasegawa Fumihiro Ikegami Kazuhiro Shouji Hiroshi Miyazaki Hiroshi Adachi Tomoaki Inoue Atsushi Ohta Yutaro Takahashi Yasuhiro Nakamoto Hiroyuki Nishi Hideaki Fukai

PRODUCTOR	Keisuke Kikuchi
PRODUCTOR EJECUTIVO USA	Isamu Fukada
PRODUCTOR EJECUTIVO	MAX NAKA
2K GAMES	Simon Picard Mark Ward Scott Morrow
EQUIPO EDITORIAL EUROPEO	Heinz Henn James Ellingford Serhad Koro Anthony Dodd Jon Broadbridge Mark Lugli James Crocker James Quinlan Tom Baker Mark Jackson Sarah Seaby Tom Mahoney James Sutcliffe Jochen Till Gabriel Hacker Alexander Harlander Jochen Färber Markus Wilding Nico Grupp Andreas Traxler Sandra Dosch Zoran Roso Nasko Fejza Marie-Christine Branellec Veronique Lallier Valentine Héliot Federico Clonfero Giovanni Oldani Fabio Gusmaroli Monica Puricelli Cristiana Colombo David Powell Gabby Fitzgerald Simon Ramsey Leigh Harris Ben Seccombe Raquel Garcia González Jose Antonio Muñoz-Calero Sandra Melero

Sakurai Optical Lab.
The virtual lens laboratory

Este producto utiliza un filtro 5.6.

La tipografía empleada es exclusiva de DynaComware. Las muestras orquestales incluidas en la grabación pertenecen a la Biblioteca Sinfónica de Viena.

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y ACUERDO DE LICENCIA

Esta GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y ACUERDO DE LICENCIA (este "Acuerdo"), y otras cláusulas especiales, constituye un acuerdo legal entre Usted (ya sea como individuo o entidad) y Take-Two Interactive Software, Inc, sus afiliados y licenciatarios (en conjunto, el "Propietario") acerca de este producto de software y los materiales contenidos en él y relacionados con el mismo. Si Usted instala y/o usa el software, se considerará que ha aceptado someterse a las condiciones establecidas por este Acuerdo. Si Usted no está conforme con las condiciones de este Acuerdo, debe devolver este software junto a los materiales que lo acompañan (incluyendo cualquier hardware, manual y otros materiales impresos) al lugar donde los ha obtenido, junto con le recibo para que le sea reembolsado su importe íntegro. Concesión de licencia limitada no-exclusiva. Este Acuerdo le permite usar una (1) única copia del programa o programas de software (el "Software") incluido con este producto para su uso personal en un único ordenador doméstico o portátil. El Software se considera "en uso" en un ordenador cuando está cargado en la memoria temporal (por ejemplo, La RAM) o instalado en una memoria permanente (por ejemplo, disco duro, CD-ROM, u otro dispositivo de almacenamiento) de dicho ordenador. La instalación en un servidor de red está estrictamente prohibida, salvo bajo una licencia e red especial y separada obtenida del Propietario; este Acuerdo no sirve para dicha licencia de red especial. La instalación en un servidor de red constituye un "uso" que está sometido a las condiciones de este Acuerdo. Esta licencia no es una venta del Software original o de cualquier copia del mismo. Posesión de la propiedad intelectual. El Propietario y sus licenciatarios, según corresponda, retienen todo el derecho, titulo e interés sobre este Software, así como los manuales, empaquetado y otros materiales escritos adjuntos (en conjunto, los "Materiales que lo acompañan"), incluyendo, pero no limitándose a, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, historias, diálogos, ajustes, diseños gráficos, efectos de sonido, trabajos musicales y derechos morales. El Software y los Materiales que lo acompañan están protegidos por la ley de copyright de los Estados Unidos y las leyes de copyright y acuerdos aplicables del resto del mundo. Todos los derechos reservados. El Software y los Materiales que lo acompañan no pueden ser copiados, reproducidos o distribuidos de ninguna manera o medio, ya sea íntegramente o en parte, sin el consentimiento escrito previo del Propietario. Cualquier persona que copie, reproduzca o distribuya este Software o los Materiales que lo acompaña, ya sea íntegramente o en parte, de cualquier manera y por cualquier medio, estará violando conscientemente las leyes de copyright y estará sujeto a las penas civiles o criminales correspondientes. Copias de Seguridad o archivado. Después de instalar el Software en la memoria permanente de un ordenador, puede conservar y usar el disco o discos originales y/o CD-ROM (el "Medio de almacenamiento") únicamente a modo de copia de seguridad o a efectos de archivo. Restricciones. Salvo por lo descrito específicamente en este Acuerdo, a Usted no se le permite copiar o reproducir el Software o los Materiales que lo acompañan; modificar o preparar copias derivadas basadas en el Software o los Materiales que lo acompañan; distribuir copias del Software o los Materiales que lo acompañan mediante venta, cesión de propiedad o de cualquier otro tipo; alquiler, arrendamiento, o préstamo, del Software o los Materiales que lo acompañan; o exhibir el Software o los Materiales que lo acompañan públicamente. Se le prohíbe expresamente transmitir el Software o los Materiales que lo acompañan electrónicamente o de cualquier otro modo por Internet o por cualquier otro medio o a cualquier otra entidad. Se le prohíbe expresamente vender o usar cualquiera de los personajes u otros componentes del juego para cualquier propósito. Se le prohíbe expresamente vender u obtener beneficios de cualquier nivel, pack de expansión, secuela u otros elementos basados o relacionados con el Software o los Materiales que lo acompaña. Si Usted crea niveles, packs de expansión, secuelas u otros elementos del Software usando el editor de niveles del Software incluyendo la construcción de nuevos niveles (en conjunto, las "Modificaciones"), está Usted sujeto a las siguientes restricciones: (i) El editor de niveles del Software, las herramientas de desarrollo asociadas y la documentación (en conjunto, "SDK") se consideran separadas del Software en el sentido de que no están garantizadas ni están cubiertas por el servicio técnico del Propietario. No obstante, la compañía desarrolladora del juego retiene todos los derechos intelectuales y de copyright del SDK, tal y como se especifica en esta licencia, (ii) Sus Modificaciones deben requerir una copia completa y registrada del Software para funcionar, (iii)No puede distribuir una Modificación que contenga un archivo ejecutable que haya sido cambiado o modificado de ningún modo; (iv)Sus Modificaciones no deben contener materiales difamatorio ni injuriante, ni ningún otro material ilegal, escandaloso o que atente contra los derechos de privacidad o publicidad de cualquier tercera persona. No debe contener ninguna marca comercial, trabajo protegido por copyright u otras propiedades de terceros; (v) Sus Modificaciones deben distribuirse de forma exclusivamente gratuita. Ni Usted ni ninguna otra persona o entidad puede vender, explotar comercialmente en modo alguno o comprar a nadie por el uso de las Modificaciones sin la licencia del Propietario. El propietario promueve la distribución no comercial de Modificaciones de calidad. Si Usted desea distribuir comercialmente sus Modificaciones, contacte con el Propietario en la dirección proporcionada más abajo para saber los términos y condiciones bajo las cuales las Modificaciones pueden ser distribuidas comercialmente; (vi) Sus Modificaciones no estarán cubiertas por el servicio técnico del propietario. Las prohibiciones y restricciones en esta sección se aplican a cualquiera que posea el Software o cualquiera de las Modificaciones creadas por Usted. NO SE LE PERMITE REALIZAR INGENIERIA INVERSA, DESCOMPILAR O DESENSAMBLAR EL SOFTWARE O LOS MATERIALES QUE LO ACOMPAÑAN DE NINGÚN MODO. Cualquier copia del SOFTWARE o DE LOS MATERIALES QUE LO ACOMPAÑAN que no esté específicamente permitidas por este Acuerdo supone una violación del acuerdo.

ATENCIÓN AL CLIENTE

Si tienes algún problema técnico con este juego, puedes ponerte en contacto con la línea de atención al cliente llamando al 807 300 307 (coste máximo de la llamada 0.81€ min. desde fijo y 1.05€ desde móvil, impuesto incluidos) de lunes a sábado de 9.00 de la mañana a 2.00 de la madrugada

Únicamente se resolverán dudas de carácter técnico o de instalación. En ningún caso, se facilitarán trucos o guías del juego.

Por favor, cuando vayas a ponerte en contacto con la línea de Atención al Cliente, procura tener preparada toda la información referente al producto: título del juego, manual y consola, de esta forma agilizaremos la solución a tu problema.

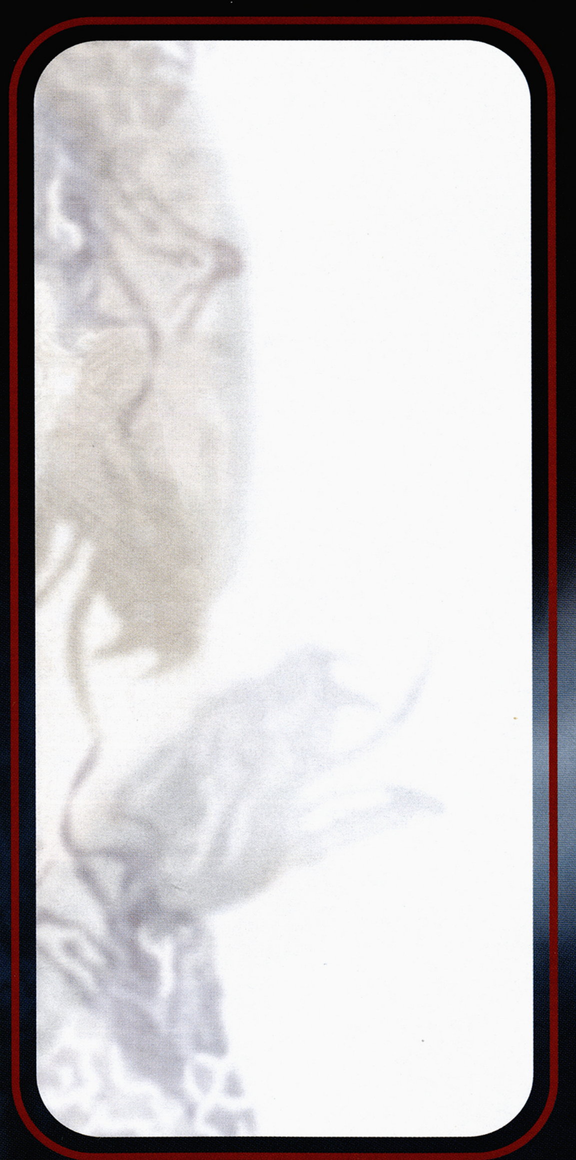
Producto distribuido por Take Two Interactive España S.L.

C/Comunidad de Madrid, 35-bis
1ª Planta. Oficina 25
28230 Las Rozas (Madrid)
E-mail: take2@take2espana.com

Notas



Notas



Notas



Customer Services Numbers

• **Australia** —— **1300 365 911**
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Österreich** —— **0820 44 45 40**
0.116 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

• **Belgique/België/Belgien** —— **011 516 406**
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• **Danmark** —— **70 12 70 13**
Man-Fredag 15-21; Lør-Søndag 12-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.

• **Suomi** —— **0600–411911**
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.

• **France** —— **0820 31 32 33**
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• **Deutschland** —— **01805 766 977**
0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

• **Ελλάδα** —— **00 32 106 782 000**
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.

• **Ireland** —— **0818 365065**
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Israel** —— **09 971170**
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Italia** —— **199 116 266**
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.

• **Malta** —— **23 436300**
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Nederland** —— **0495 574 817**
Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.

• **New Zealand** —— **09 415 2447**
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Norge** —— **81 55 09 70**
Mon-Fre 15-21; Lør-Søndag-12-15. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestotte i forbindelse med PlayStation-produkter.

• **Portugal** —— **707 23 23 10**
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter asitÊncia técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.

• **España** —— **902 102 102**
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.

• **Sverige** —— **08 587 822 25**
Mån-Fre 15-21, Lor-Søndag-12-15. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.

• **Suisse/Schweiz/Svizzera** —— **0848 84 00 85**
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• **UK** (network Gaming Only) —— **08702 42 22 99**
• **UK** (all other enquiries) —— **08705 99 88 77**
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

SLES-53825

5026555305259/MAN